Argousins samouraïs {4}{W}{W}

Créature : humain et samouraï U

Bushido 2

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bushi pied-tendre {W}

Créature : humain et soldat U

Quand une créature blessée par le Bushi pied-tendre ce tour-ci meurt, inversez le Bushi pied-tendre.

Kenzo l'impitoyable
Créature légendaire : humain et samouraï
3/4
Double initiative ; Bushido 2 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousins samouraïs {4}{W}{W}

Créature : humain et samouraï U

Bushido 2

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hatamoto de Konda {1}{W}

Créature : humain et samouraï U

Bushido 1
Tant que vous contrôlez un samouraï légendaire, le Hatamoto de Konda gagne +1/+2 et a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hatamoto de Konda {1}{W}

Créature : humain et samouraï U

Bushido 1
Tant que vous contrôlez un samouraï légendaire, le Hatamoto de Konda gagne +1/+2 et a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée kitsune {2}{W}

Créature : renard et samouraï C

Initiative
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hatamoto de Konda {1}{W}

Créature : humain et samouraï U

Bushido 1
Tant que vous contrôlez un samouraï légendaire, le Hatamoto de Konda gagne +1/+2 et a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée kitsune {2}{W}

Créature : renard et samouraï C

Initiative
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée kitsune {2}{W}

Créature : renard et samouraï C

Initiative
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nagao, lié par l'honneur {3}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï U

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que Nagao, lié par l'honneur attaque, les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée kitsune {2}{W}

Créature : renard et samouraï C

Initiative
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï chevauche-phalène {3}{W}

Créature : humain et samouraï C

Vol
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï chevauche-phalène {3}{W}

Créature : humain et samouraï **C**

Vol
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï chevauche-phalène {3}{W}

Créature : humain et samouraï **C**

Vol
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï chevauche-phalène {3}{W}

Créature : humain et samouraï **C**

Vol
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}

Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}

Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}

Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}

Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Takeno, général samouraï {5}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï **R**

Bushido 2
Chaque autre créature Samouraï que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque point de bushido qu'il a.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

No-dachi {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la gloire {1}{W}

Éphémère C

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

No-dachi {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la gloire {1}{W}

Éphémère C

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur des bougies {1}{W}

Éphémère : arcane U

Prévenez les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.
Imprégnation d'arcane {1}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique {1}{W}

Éphémère : arcane C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle béni {W}

Éphémère : arcane **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Imprégnation d'arcane {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenir la position {1}{W}{W}

Éphémère **R**

Les créatures bloqueuses gagnent +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilance {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté indomptable {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilance {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté indomptable {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast